ADVERTISEMENT

Nivel 4000, "El Océano de la Frontera Final"

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:
Clase Variable

- **Propiedades Misteriosas**
- **Información Escasa**
- **Cambios Repentinos en el Entorno**

El **Nivel 4000** es el 4001° nivel de los Backrooms y el inicio de Clúster V.

Sumario [ocultar]

1. **Descripción**

1.1. **Parte I - Talasofobia**
1.2. **Parte II - Cerca de la Costa**
1.2.1. **Aves**
1.2.2. **Lagartos**
1.2.3. **Otros**
1.3. **Parte Secreta - Aguas Plateadas**
2. **La Kameloja**
3. **Información Adicional**
4. **Bases, puestos de avanzada y comunidades**
4.1. **Grupo de Exploradores del Océano**
4.2. **Los NokeNoke**
4.3. **Base Tritón de Los Guardianes de Waterworld**
5. **Conclusión**
6. **Entradas y salidas**
6.1. **Entradas**
6.2. **Salidas**

Descripción

El **Nivel 4000** parece ser un océano infinito y profundo, con muchas propiedades y criaturas extrañas en él. El **Nivel 4000** está dividido en dos partes: Talasofobia y Cerca de la Costa, y una actualmente no confirmada.

Parte I - Talasofobia

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:

Clase 5

» **Inseguro**

» **No Asegurado**

» **Infestación de Entidades**

La primera parte del **Nivel 4000** provoca una profunda sensación de talasofobia y, por tanto, tiene un fuerte efecto de drenaje de la cordura. Esta es el 90% de las veces la zona del nivel en la que comienzas. Esta parte del nivel tiene estas características: Agua insondablemente profunda y oscura, cielos grises donde el sol nunca es visible, agua constantemente agitada, etc. Se cree que las Ballenas de la Muerte son las únicas entidades que habitan esta sección, pero nadie ha bajado más de 25 millas por debajo de la superficie para ver algo más. Las Ballenas de la Muerte se parecen a las Ballenas Jorobadas de los Frontrooms, pero son cualquier cosa menos criaturas pacíficas. Para que te hagas una idea de cuántas hay, parece que hay una por cada 2 millas de océano. Las Ballenas de la Muerte pueden detectarte nadando por debajo de ti a cualquier profundidad. Una vez que te detectan, nadarán hacia arriba como si fueran a abrirse paso, pero en lugar de eso intentarán tragarte. Algunas Ballenas de la Muerte son más rápidas que otras, así que tienes que ser muy rápido si quieres esquivarlas. También es peligroso si las esquivas porque se lanzan en el aire después de nadar hacia arriba y pueden aterrizar sobre ti cuando bajan, lo que mataría a un humano

Una imagen de las aguas de Talasofobia.

Un raro clip de vídeo tomado en Talasofobia. El agua parece extrañamente tranquila.

Esta Ballena de la Muerte perdió por poco a un miembro de los Exploradores del Océano cuando no estaban prestando

atención. El miembro sobrevivió y no tiene heridas.

al instante. Estas criaturas pueden estar debajo de ti en cualquier momento y no lo sabrías, por lo que debes tener cuidado. Además, a veces sacan la boca fuera del agua, lo que indica que respiran aire por la boca. Ya se han producido 56 muertes por culpa de las Ballenas de la Muerte. Estos tipos suelen estar solos y es raro que haya más de 4 en la misma zona.

Parte II - Cerca de la Costa

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:

Clase 3

- **Inseguro**
- **No Asegurado**
- **Cantidad Baja de Entidades**

Si llegas hasta aquí, estás en un lugar mucho mejor y más seguro. Esta sección se llama Cerca de la Costa porque muestra signos de estar cerca de una línea de costa, pero una línea de costa nunca es visible, no importa lo lejos que viajes (dos miembros del M.E.G. lo hicieron 26 millas antes de regresar). Tiene formaciones rocosas negras, y una gran cantidad de vida marina, como peces, lo que hace que este nivel sea perfecto para que vivan las Cigüeñas. También tiene algunas otras aves que parecen gaviotas con 2 bandas rosas alrededor de su pico, así como una gran especie de criatura lagarto que también está indocumentada. La mayoría de las entidades aquí no son hostiles y son pacíficas. El cielo aquí es más brillante pero todavía gris y tu talasofobia desaparece. Aquí viven muchos tipos de vida silvestre, tanto nativos como no. He aquí una breve lista de algunos de ellos.

Algunas formaciones rocosas de Cerca de la Costa.

Aves

- **Gaviotas:** Como se ha dicho antes son el ave más común aquí y se parecen mucho a las gaviotas pero con dos rayas rosas en el pico y un extremo más curvado del mismo.
- **Caballas:** No, no como los peces, se llamaron así por los peces caballa de los Frontrooms porque el fundador dijo "Podría caber una caballa en ese pico" y el nombre se quedó.
- **Cigüeñas:** Más información en la página de la entidad.
- **Sumrichos:** Se parecen a las gaviotas pero son marrones y a veces moteadas. Los machos tienen el pico azul y las hembras el negro.
- **Basquines:** Un ave grande, parecida a un halcón, con una enorme envergadura. También es de color marrón, como muchas otras aves aquí, y se le ha visto alimentándose de Ruperos, musgo y arrancando percebes de las Ballenas de la Muerte cuando suben a tomar aire.
- **Ruperos:** Pájaro muy pequeño, de color marrón y vientre blanco, que vuela muy rápido y es raro de ver.

Lagartos

- **Backguana:** Muy similar a una iguana de roca, con garras largas
- **Pepero:** Un reptil muy pequeño, muy rápido y con escamas que parece gustar de las Backguanas pero se asusta fácilmente y es muy cauteloso
- **Reptil sin nombre y sin documentar:** Se dice que se parece a un Dragón de Commodo, pero 1,5x-2x más grande y la cabeza tiene una forma diferente, muy hostil y por eso apenas hay información sobre él.

Otros

- **Mamífero indocumentado sin nombre:** El Grupo de Exploradores del Océano dijo que una vez, un pequeño grupo de sus miembros estaban un poco alejados del grupo principal cuando vieron una formación rocosa de aspecto extraño que parecía una isla

de roca y había una cueva en ella. Les llamaron para que volvieran al grupo cuando dicen que vieron lo que parecía un chacal salir de la cueva, pero no pudieron verlo bien porque les hicieron retroceder.
- **Sirenoides:** Más información en la página de la entidad.

Parte Secreta - Aguas Plateadas

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:
Clase 0

》 **Seguro**

》 **Asegurado**

》 **Desprovisto de Entidades**

Aunque sólo se ha visto 2 veces, esta sección es difícil de entrar y aún está por confirmar. Las aguas son metálicas y tienen una textura extraña. Se han hecho pruebas y la composición química es muy similar a la de la plata líquida. Es posible que los delfines plateados también vivan aquí.

La Kameloja

La Kameloja es una misteriosa criatura nombrada por los NokeNoke. Es un humanoide pétreo masivo de combustible de pesadilla. Se estima que mide unos 30 metros. No tiene rostro y no interactúa mucho con los humanos. Sólo se ha confirmado que ha matado a dos personas al agarrarlas e intentar llevarlas bajo el agua, donde se ahogaron.

Única foto tomada de La Kameloja buceando en las profundidades del **Nivel 4000** desde un bote de remos a por lo menos 152 millas de Cerca de la Costa. Se presume que la criatura no es hostil.

Información Adicional

Cada 4 horas se formará una niebla y se podrá ver un faro brillando, pero es imposible encontrarlo. Tras 5 horas de niebla, esta se desvanecerá y el faro desaparecerá.

Bases, puestos de avanzada y comunidades

Aunque hayan dos comunidades actuales en este nivel, y el M.E.G. lo explora con frecuencia, el M.E.G. actualmente no ha establecido ningún puesto de avanzada.

Grupo de Exploradores del Océano

Es el único grupo oficial que se conoce aquí. Dan la bienvenida a los recién llegados y les ayudan a llegar a la salida. Les gusta vivir en el agua y siempre dicen que "son felices donde están". Viven en una balsa hinchable gigante y viajan entre secciones. Les encanta nadar.

Los NokeNoke

Una tribu de unos 50 habitantes de una isla en Cerca de la Costa. Descubierta recientemente. No se sabe mucho sobre ellos, pero tienen una economía estable y una sociedad de cazadores-recolectores. Son algo hostiles con las personas.

Base Tritón de Los Guardianes de Waterworld

- 40 miembros (10 de ellos pertenecientes al Grupo de Exploradores).
- Localizados en una gran isla en Cerca de la Costa.
- Muy amigables y abiertos al comercio.
- Aliados con el Grupo de Exploradores para ayudar a los Wanderers que terminen en este nivel y salir de él.

- Muy bien armados contra criaturas hostiles y Wanderers rebeldes.
- Investigan el nivel.

Conclusión

Lo que sí sabemos es que un hombre llamado [REDACTADO] ha entrado en el lugar y ha descubierto las entidades. Las entidades que encontró son criaturas llamadas "Los Nadadores". No son hostiles y son como los animales normales del océano. No hay ciclo de día y noche en este nivel.

El agua es pura y dulce. Tiene la misteriosa propiedad de ser capaz de limpiar la sal de cualquier cosa. Un buen chapuzón sería un buen lavado. A diferencia de otros niveles no se puede respirar bajo el agua. Los Nadadores son comestibles y te permiten mantener la cordura más que cualquier tipo de agua de almendras. Alguien incluso ha curado una etapa 4 de Insano, su nombre era John.

El agua de este nivel es segura para el consumo. Además, ha habido avistamientos de una criatura recientemente. Nadie sabe lo que es pero ha habido avistamientos de ella. Las 3 personas que lo vieron estaban muy por debajo de la profundidad de seguridad recomendada en Talasofobia e informaron de un monstruo enorme. Rápidamente perdieron la cordura y ahora se han ido.

A veces las cajas de regalo envueltas flotan a la superficie desde abajo con el lazo envuelto alrededor del regalo y cayendo del fondo pareciendo que una cuerda está atada al fondo haciendo que el regalo parezca un globo flotando hacia ti en el cielo.

El **Nivel 4000** es en realidad uno de los niveles más antiguos. Se descubrió poco después del Nivel 9, pero se mantuvo bastante tranquilo hasta unos años después. El nivel no tuvo un nombre hasta mucho después. Recibió la etiqueta de **Nivel 4000** porque no es un nivel secreto, sino que no encaja con los otros números, así que lo pusieron más allá del legendario último nivel: Nivel 3999.

Entradas y salidas

Entradas

Puedes entrar al **Nivel 4000** noclipeando un charco de agua que a veces puede aparecer en el arcade del Nivel 3999, noclipeando a través de una mancha de humedad en la alfombra del Nivel 0, saltando al mar en mitad del océano en el Nivel 291, saltando al agua en el Nivel -19, pensando en un océano durante una profunda meditación en el Nivel 11 y/o saltando al abismo del Nivel 904. También existe una entrada no confirmada desde el Cuarto de Depuración.

Salidas

Puedes salir encontrando un círculo específico de formaciones rocosas y esperando dentro para ser teletransportado a The Hub, avistando costas con ciudades y pueblos y acercarse a ellas para entrar al Nivel 394, avistando una gran extraña y misteriosa isla y acercarse a ella antes de que desaparezca para entrar al Nivel 770, avistando un barco del siglo XIII e ir y subirse a él para entrar al Nivel 85, avistando un crucero y subirse a él para entrar al Nivel 319 y/o avistando tierra que representa un vasto campo de arena brumosa e ir hacia ella para entrar al Nivel 4001.

Mostrar autor y creditosOcultar autor y créditos

Categorías

Idiomas

El contenido de la comunidad está disponible bajo CC-BY-SA a menos que se indique lo contrario.

Fandom

EXPLORAR PRODUCTOS

Fandom
Cortex RPG
Muthead
Futhead
Fanatical

SÍGUENOS

VISTA GENERAL

¿Qué es Fandom?
Acerca de
Empleo
Prensa
Contactar
Términos de uso
Política de privacidad
Mapa del sitio global
Mapa del sitio local

COMUNIDAD

Comunidad Central
Soporte
Ayuda
No vender mi información

PUBLICIDAD

Kit de medios
Fandomatic

APPS DE FANDOM

Lleva tu comunidad favorita contigo y no te pierdas de nada.

Download on the App Store
GET IT ON Google Play

Wiki Backrooms es una comunidad FANDOM en TV.

VER SITIO MÓVIL